



MAFIA II



© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia ® II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine™, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi należącymi do grupy Microsoft i wykorzystywane są zgodnie z licencją firmy Microsoft.

5252379/MAN



! OSTRZEŻENIE Przed rozpoczęciem gry należy przeczytać instrukcję obsługi konsoli Xbox 360® i akcesoriów i zapoznać się z informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia. Instrukcje należy zachować na przyszłość. Instrukcje są również dostępne pod adresem www.xbox.com/support.

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz pegionline.eu

SPIS TREŚCI

2	Xbox LIVE	2	USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO
3	HISTORIA		
4	SZYBKI START	4	MENU GŁÓWNE
		4	OPCJE MENU GŁÓWNEGO
6	STEROWANIE	6	STEROWANIE CHODZENIEM (ZESTAW 1)
		7	STEROWANIE POJAZDAMI (ZESTAW 1)
8	HUD	8	WYBÓR BRONI
		9	RADAR
		10	ZEGAR MISJI
10	ZAPISYWANIE POSTĘPÓW		
11	JAK GRAĆ	11	STEROWANIE RUCHEM I WIDOKIEM
		11	CHODZENIE
		11	PROWADZENIE
11	WALKA	11	WALKA WRĘCZ
		12	STRZELANIE
		13	OBRAŻENIA I ŚMIERĆ
13	SAMOCHOODY I PROWADZENIE	13	SAMOCHOODY I PROWADZENIE
		14	PODSTAWY PROWADZENIA
		14	DESKA ROZDZIELCZA
		14	KRAKSA
		15	KRADZIEŻ SAMOCCHODU
16	POLICJA	16	SYSTEM POSZUKIWANIA
17	NAPRAWA, TUNING I LEGALIZACJA SAMOCCHODU	17	NAPRAWA, TUNING I LEGALIZACJA SAMOCCHODU
		17	SAM GO NAPRAW
		17	POJEDŹ DO WARSZTATU
		18	GARAŻE GRACZA
19	MAPA	19	MAPA
		19	IKONY MAPY
		20	STEROWANIE MAPĄ
		20	USTAWIANIE PUNKTÓW ORIENTACYJNYCH
21	MENU PAUZY		
22	MATERIAŁY DODATKOWE		
24	TWÓRCY		
36	GWARANCJA I WSPARCIE TECHNICZNE		

USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem www.xbox.com/familysettings.

Pełną instrukcję do gry Mafia II w wersji na Xbox 360
możesz pobrać w Internecie ze strony
www.2kgames.com/manual/mafia2

HISTORIA

JESTEŚ TAK ZŁY, ŻE BIERZESZ WSZYSTKO, CO CHCESZ. JESTEŚ DOSTATECZNIE TWARDY, BY ZATRZYMAĆ ZDOBYCZ.

Wywodzący się z rodziny ubogich emigrantów Vito to młody Amerykanin włoskiego pochodzenia, który za wszelką cenę chce uciec od znanej z dzieciństwa biedy. Ulica nauczyła go, że ktoś taki jak on może zdobyć majątek i szacunek tylko w jeden sposób: dołączając do mafii. Marzy, by uniknąć trudu i znoju, które były udziałem jego ojca. Pragnie zostać prawdziwym „Mafioso”.

Vito, drobny złodziejasek, razem ze swym przyjacielem Joe wkroczy w świat zorganizowanej przestępczości. Wspólnie próbują wkuć się w łaski mafii i zdobyć szacunek ulicy. Począwszy od prostych robót, takich jak włamanie i kradzieże samochodów, Vito i Joe pną się po szczeblach mafijnej drabiny, lecz szybko przekonają się, że kariera gangstera ma również ciemną stronę.



VITO SCALETTA

Vito Scaletta to sprytny i odważny młody Sycylijszyk, który wychował się na ulicy. Poznał tam Joe Barbaro, który wkrótce stał się jego najlepszym przyjacielem. Vito i Joe wspólnie dokonali setek drobnych przestępstw. Marzą, by podobnie jak brylujący w Little Italy gangsterzy, wieść lekkie i wygodne życie.






JOE BARBARO

Gwałtowny i nieprzewidywalny Joe Barbaro to przestępca pełną gębą i najlepszy przyjaciel Vito. Przez 10 lat znajomości dwójka ta dokonała niezliczonych drobnych przestępstw. Joe korzysta z uroków życia - lubi mocny alkohol, piękne samochody i szybkie kobiety. Zbrodnia stała się dla niego świetnym sposobem na ciągłą zabawę.

SZYBKI START

MENU GŁÓWNE

Użyj  lub , aby podświetlić opcję menu głównego, a następnie naciśnij , aby wyświetlić podmenu.



OPCJE MENU GŁÓWNEGO

Historia

Ustaw niski, średni lub wysoki poziom trudności i rozpocznij grę.

Materiały do pobrania

Sprawdź, czy dostępna jest nowa zawartość.

Materiały dodatkowe





Po odnalezieniu w grze przedmiotów do zebrania, grafik i innych niespodzianek, możesz przeglądać je w menu materiałów dodatkowych. Więcej informacji o fascynujących znaleziskach znajduje się w rozdziale Materiały dodatkowe w dalszej części instrukcji.







Opcje

Menu opcji pozwoli ci skonfigurować sterowanie i dostosować ustawienia gry.



Sterowanie Naciśnij  / , by przełączyć się między sterowaniem w trybie chodzenia i prowadzenia samochodu. Naciśnij , aby przełączyć się między zestawem 1, a zestawem 2. Naciśnij , aby zobaczyć Sterowanie zaawansowane i przejrzeć oraz ustawić następujące opcje:

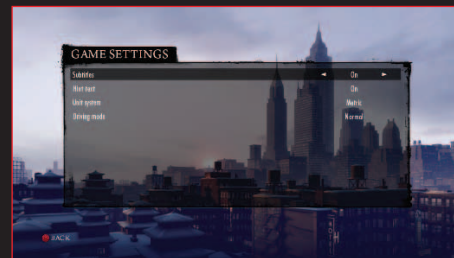
- Czułość Ustawia małą, średnią, dużą lub bardzo dużą czułość kontrolera.
- Oś Y Ustawia normalne lub odwrócone działanie  / .
- Oś X Ustawia normalne lub odwrócone działanie  / .
- Automatyczne celowanie Włącza i wyłącza opcję.
- Wibracje Włącza / wyłącza wibracje kontrolera.

Ustawienia gry Zmiana tych opcji dotyczy całej gry:

- Podpowiedzi Włącza / wyłącza podpowiedzi.
- System miar Ustawia brytyjski lub metryczny system miar.
- Tryb jazdy Ustawia normalny (ułatwione kierowanie i wspomaganie hamowania) lub realistyczny (brak wspomagania; realistyczne przyspieszenie samochodów z epoki) tryb prowadzenia pojazdu.

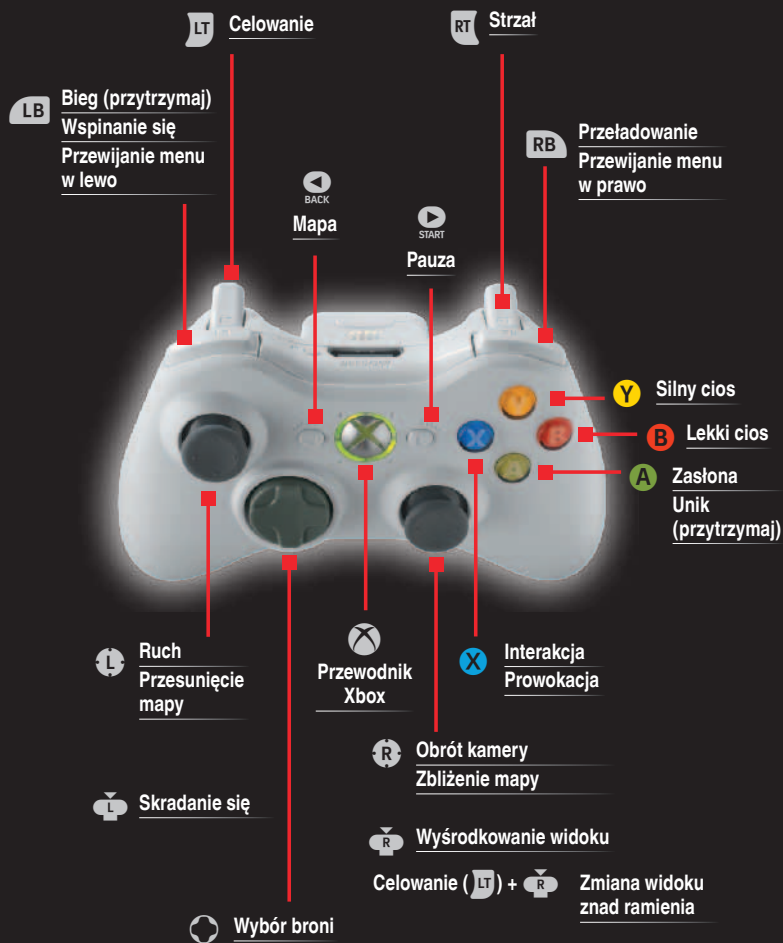
Obraz Dostosowuje poziom jasności gamma. Dostosuj jasność ekranu, by zmienić kontrast między ciemnymi i jasnymi obszarami ekranu.

Dźwięk Ustawia głośność efektów dźwiękowych, głosów, muzyki i radia.

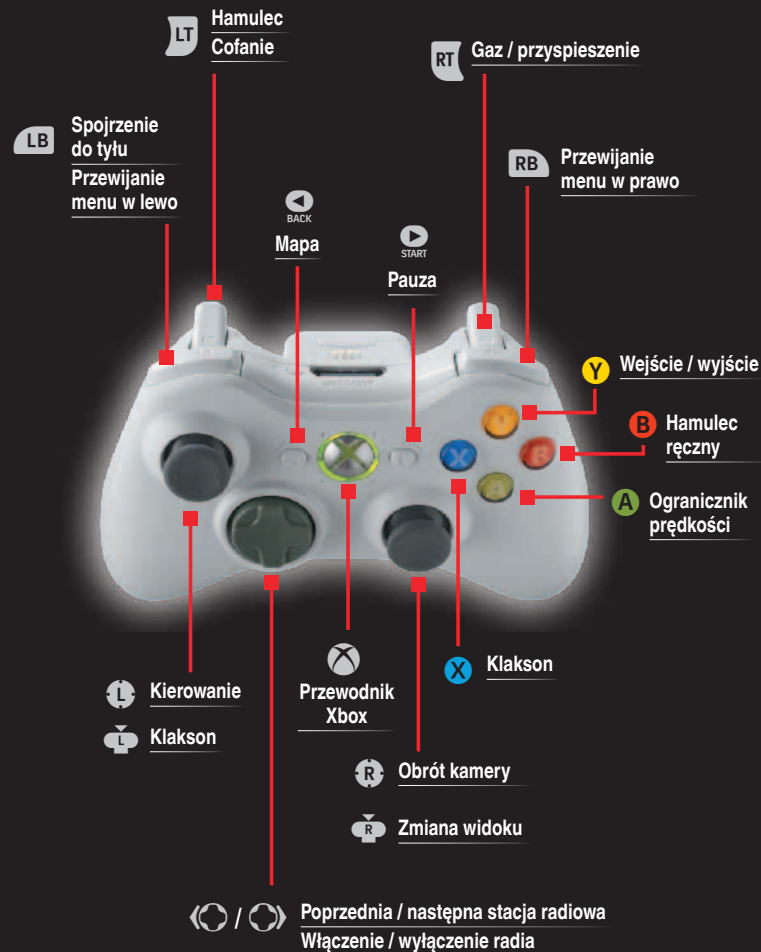


STEROWANIE

STEROWANIE CHODZENIEM (ZESTAW 1)



STEROWANIE POJAZDAMI (ZESTAW 1)





WYBÓR BRONI

MINI MAPA

WYBÓR BRONI


Całe twoje uzbrojenie, w tym również pięści, wyświetlają się na ikonie wyboru broni, posegregowane według typu.





- ▶ Kropki wyświetlające się pod ikoną broni oznaczają, ile masz rodzajów broni danego typu.
- ▶ Wskaźnik amunicji informuje, ile nabojów pozostało w aktualnym magazynku (po lewej) i ile amunicji do danej broni Vito ma przy sobie (po prawej).



WSKAŹNIK AMUNICJI

Wybór broni

Użyj  (poniżej), by wybrać broń. Naciśnij ten sam przycisk kilka razy, aby zmienić broń na inną tego samego typu, jeśli masz ich kilka.

-  Pięści, granaty, koktajle Mołotowa.
-  Broń krótka, w tym pistolety i rewolwery.
-  Karabiny maszynowe.
-  Karabiny, w tym karabinki i strzelby.

RADAR

Skorzystaj z radaru, by poruszać się po Empire Bay. Ułatwi ci on dotarcie do celów, sklepów, zakładów i przyjaznych miejsc. Na zewnętrznej krawędzi radaru znajduje się pasek rozpoznania przez policję oraz pasek życia Vito.

Ikony radaru

Najszybsza trasa GPS wyświetla najszybszą drogę do twojego celu.

Położenie policji Te ikony wskazują położenie policji, zarówno patroli pieszych, jak i samochodowych.

Położenie Vito Wskazuje położenie Vito i kierunek ruchu.

Znacznik misji Podążaj w stronę znacznika, by dotrzeć do celu misji.

Obszar Gdy wejdiesz na dany obszar, jego nazwa wyświetli się w prawym dolnym rogu ekranu. Inne ikony radaru wskażą ci ważne miejsca w Empire Bay. Zapoznaj się z rozdziałem Mapa, by dowiedzieć się, co oznaczają.



NAJSZYBSZA TRASA



RADIOWÓZ

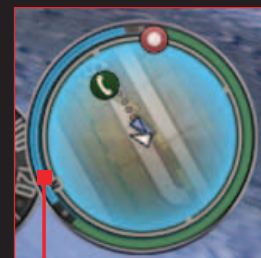
POLICJANT

POŁOŻENIE VITO

ZNACZNIK MISJI

Pasek rozpoznania przez policję

Uważaj na policję. Niebieski pasek po lewej stronie radaru będzie się nappełniał, gdy policja ruszy w pościg za Vito (gdy jest pieszo) lub za jego samochodem. Im dłuższy jest pasek, tym policjanci bliżej są rozpoznania Vito. Kiedy cały radar zacznie migać na niebiesko oznacza to, że policja widzi Vito i jest bardzo blisko.



PASEK ROZPOZNANIA PRZEZ POLICJĘ

Pasek życia Vito

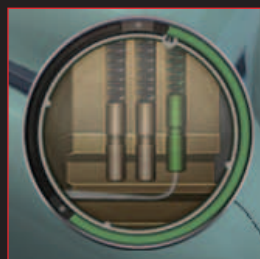
Kiedy Vito doznaje obrażeń, zielony pasek po prawej stronie radaru staje się krótszy. Kiedy pasek jest czerwony, Vito odniósł obrażenia krytyczne. Kiedy pasek zniknie, Vito umiera, a gra się kończy. Po ponownym uruchomieniu gry znajdziesz się w ostatnim zapisanym punkcie historii.



PASEK ŻYCIA VITO

Poradnik włamywacza

Kiedy otwierasz zamek, w oknie radaru wyświetla się wkładka zamka. Zapoznaj się z rozdziałem Włamywanie, by dowiedzieć się więcej.



ZEGAR MISJI

Niektóre misje musisz wykonać w ograniczonym czasie. Jeśli masz wyznaczony czas, w prawym górnym rogu ekranu wyświetli się zegar misji. Nieukończenie misji w przewidzianym czasie oznacza porażkę i koniec gry.

Po ponownym uruchomieniu gry możesz kontynuować zabawę od ostatniego zapisanego punktu historii.



ZAPISYWANIE POSTĘPÓW

W miarę twoich postępów gra jest automatycznie zapisywana.

Uwaga: Nie wyłączaj konsoli, gdy gra jest zapisywana. W przeciwnym wypadku możesz utracić postępy.

JAK GRAĆ

STEROWANIE RUCHEM I WIDOKIEM

CHODZENIE

- ▶ Użyj **L**, aby iść.
- ▶ Aby biec, przytrzymaj **LB** podczas ruchu.
- ▶ Użyj **R**, aby obracać widok.
- ▶ Użyj **R**, aby wycentrować kamerę na Vito.

PROWADZENIE

- ▶ Użyj **L**, aby kierować samochodem.
- ▶ Naciśnij **R**, aby przełączać się między różnymi ustawieniami kamery.

WALKA

WALKA WRĘCZ

Vito wkracza na przestępczą ścieżkę uzbrojony jedynie w pięści. Podstawy walki wręcz zdobył na ulicy. Walcząc z twardzielami, nauczył się ich nokautować tak, by już nie wstali.



Podstawowe umiejętności walki

Lekki cios Naciśnij **B**, aby zadać lekki cios.

Silny cios Naciśnij **Y**, aby zadać silny cios.

Unik Przytrzymaj **A**, aby unikać ciosów przeciwnika.

Kombinacje Połącz **B** i **Y**, aby zadawać miazdzące kombinacje ciosów. Kiedy pojawi się podpowiedź kombinacji naciśnij wskazane przyciski, aby zadać morderczy cios ogłuszonemu przeciwnikowi!



STRZELANIE



Zdobywanie broni i amunicji

Broń i amunicję możesz kupować w sklepach z bronią, jeśli cię na nie stać. W ich ofercie znajdują się pistolety, rewolwery, strzelby i karabiny.

Potężniejszą broń dostarczą ci sprzedawcy, będący na usługach mafii.



Strzelanie

- Użyj **C**, aby wybrać rodzaj broni. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale Wybór broni.
- Naciśnij **LT**, aby celować i naciśnij **RT**, aby pociągnąć za spust.
- Naciśnij **RB**, aby przeładować broń.



Krycie się

Ustaw Vito za ścianą lub inną przeszkodą i naciśnij **A**, aby Vito się za nią ukrył. Ten sam przycisk pozwoli mu wyjść z ukrycia.



OBRAŻENIA I ŚMIERĆ

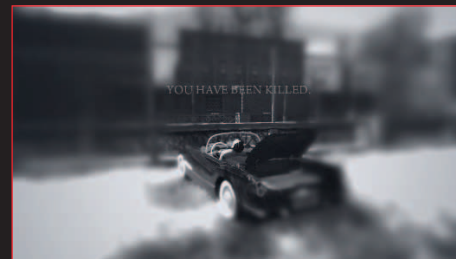


Leczenie obrażeń

Kiedy Vito zostanie zraniony, pasek życia ulegnie skróceniu. Pasek życia będzie się z czasem regenerował, lecz nie wypełni się (częściowo wypełni się na niskim poziomie trudności), dopóki Vito nie zje czegoś lub się nie napije.

Śmierć

Kule i karambole mogą zabić Vito. Jeśli Vito zginie, gra się kończy. Rozpoczniesz ją ponownie od ostatniego punktu kontrolnego.



SAMOCCHODY I PROWADZENIE

Na drogach, ulicach i w garażach Empire Bay znajduje się mnóstwo najróżniejszych samochodów i ciężarówek - od luksusowych limuzyn po wielkie dostawczaki. Wszystkie wozy mają osiągi najlepsze w swojej kategorii. Wielki sedan może i ma potężny silnik, ale wyczynowe auto sportowe dużo lepiej wchodzi w zakręty. Limuzyna jest dużo szybsza od ciężarówki.

Uszkodzone samochody będą się prowadziły gorzej, dopóki ich nie naprawisz.

PODSTAWY PROWADZENIA

- ▶ Naciśnij **Y**, aby wsiąść do samochodu lub wysiąść.
- ▶ Naciśnij **RT**, aby przyspieszać. Powoli zwiększaj nacisk. Nie musisz wciskać gazu do dechy.
- ▶ Naciśnij **LT**, aby zahamować. Kiedy samochód stanie, puść **LT**, lub trzymaj go dalej, aby zacząć poruszać się do tyłu.
- ▶ Kieruj przy pomocy **L**.
- ▶ Użyj **R**, aby się rozglądać. Naciśnij **R**, aby zmienić widok.
- ▶ Naciśnij **B**, aby zaciągnąć hamulec ręczny. Pozwoli ci to szybciej stanąć, ostro wchodzić w zakręty i driftować.
- ▶ Użyj **C**, aby włączać, wyłączać i stroić radio.
- ▶ Naciśnij **X**, aby zatrąbić.

DESKA ROZDZIELCZA

Prędkościomierz Na zewnętrznym zegarze biała wskazówka pokazuje prędkość.

Obrotomierz Na wewnętrznym zegarze czerwona wskazówka pokazuje obroty silnika.

Ogranicznik prędkości Naciśnij **A**, aby ustawić ogranicznik prędkości. Zadba on, byś nie przekroczył dozwolonej prędkości (40 mph / 64 km/h na ulicach; 70 mph / 112 km/h na autostradzie). Czerwony filtr na prędkościomierzu pokaże aktualne ograniczenie prędkości.

OGRANICZNIK PRĘDKOŚCI



PRĘDKOŚCIOMIERZ

OBROTOMIERZ

KRAKSA

Kraksy i stłuczki mogą uszkodzić samochód i obniżyć jego osiągi lub całkiem go unieruchomić. Zderzenia mogą nawet zabić Vito.



KRADZIEŻ SAMOCHODU

Wybicie szyby

Kariere złodzieja samochodowego zacznij od rozbijania szyby (naciśnij **B**) samochodu, który chcesz ukraść. Naciśnij **Y**, aby wskoczyć do wozu i odjechać.

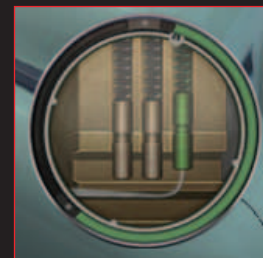
Rozbijanie szyb jest hałaśliwe. Jeśli policja dowie się o kradzieży, szybko trafi na twój trop.



Włamanie

Jeśli kupisz wytrychy, możesz oszczędzić sobie sporo kłopotów z kradzieżą samochodów. Włamanie jest również mniej widoczne, niż wybicie szyby.

- ▶ Kiedy Vito znajduje się w pobliżu zamka, który można otworzyć wytrychem (na przykład drzwi samochodu), zacznij od przytrzymania **Y**. Zamiast radaru wyświetli się widok zapadek zamka.
- ▶ Poruszaj **L**, aby użyć klucza do podniesienia pierwszej zapadki. Kiedy tylko zapadka zaświeci się na zielono, naciśnij **X**, aby użyć klucza. Jeśli ci się uda, wybrana zostanie kolejna zapadka.
- ▶ Powtórz czynności z kolejną zapadką. Jeśli chybisz, zapadka zaświeci się na czerwono i będziesz musiał powrócić do poprzedniej.
- ▶ Powtórz te czynności z każdą zapadką, by otworzyć zamek.



SYSTEM POSZUKIWANIA

System poszukiwania ostrzega cię, gdy policja szuka ciebie lub twojego samochodu. Na ekranie wyświetlają się następujące ikony, informujące cię o nastawieniu policji.

Status poszukiwania



Policja wie, jak wyglądasz, i wystosowała list gończy.



Policja wie, jak wygląda twoja fura. Przydałoby się zmienić blachy.

Poziom przewinienia



Policja chce, byś zapłacił mandat.



Policja chce cię aresztować.



Policja może strzelać do ciebie bez ostrzeżenia.



Policja będzie próbowała cię powstrzymać w każdy możliwy sposób.

Policja i ty

Podczas rozmów z policjantami możesz skorzystać z następujących opcji. Użyj **L**, aby podświetlić czynność i naciśnij **A**, aby ją wykonać.

Mandat

- Zapłacić mandat
- Odmów zapłaty

Aresztowanie

- Poddaj się
- Przekup glinę
- Stawiaj opór

Pamiętaj: Możesz przebrać się lub zalegalizować samochód, by uniknąć aresztowania.



NAPRAWA, TUNING I LEGALIZACJA SAMOCHODU

Jeśli będziesz rozbijał swój samochód, w końcu się zepsuje. Możesz go (tymczasowo) naprawić na ulicy lub za opłatą we własnym garażu. Możesz też wynająć fachowca, który naprawi go w jednym z warsztatów blacharsko-lakierniczych, rozsianych po Empire Bay.

SAM GO NAPRAW

Jeśli twój samochód się zepsuje, możesz sam dokonać prowizorycznych napraw. Podejdź do przodu pojazdu i naciśnij **X**, gdy zobaczysz informację.

Szybka naprawa powinna pozwolić ci dojechać do blacharza lub garażu.



POJEDŹ DO BLACHARZA



Użyj mapy, aby znaleźć warsztat blacharski. Podjedź do warsztatu, zatrąb i wjedź do środka.

W menu warsztatu wybierz zlecenie dla mechanika. Zwróć uwagę na cenę: musisz zapłacić za usługę. Naciśnij **A**, aby zmodyfikować samochód.



Nowe tablice Nowe numery rejestracyjne przydadzą się, jeśli policja rozgląda się za starymi tablicami. Mechanik da ci takie tablice, jakie sobie zamówisz. Użyj **L**, aby zmieniać cyfry i litery i przełączać się między kolejnymi polami. Naciśnij **A**, aby potwierdzić zmianę numeru.



Naprawa Zlikwiduj wszystkie uszkodzenia.

Podstawowy tuning Podkręć parametry silnika, żeby wycisnąć z niego kilka dodatkowych koni.

Sportowy tuning Zaawansowany tuning, który drastycznie zwiększy osiągi wozu.

Nowy lakier Zmień kolor samochodu.

Zmiana kół Wybierz nowe felgi i opony.

GARAŻE GRACZA




Każde mieszkanie Vito ma garaż, w którym możesz zaparkować swoje samochody. Jeśli samochód zostanie rozbity, następnego dnia zostanie odholowany do garażu. Możesz w nim za opłatą naprawić swoje auta.



MAPA



Naciśnij  , aby wyświetlić ekran mapy. W lewym górnym rogu wyświetla się cel misji, a ikona misji wyświetla się na mapie. W miarę odkrywania nowych miejsc w Empire Bay, na mapie pojawiają się kolejne ikony.

IKONY MAPY



Misja główna



Fuchy



Dom



Budka telefoniczna



Punkt orientacyjny gracza



Warsztat



Stacja benzynowa



Sklep odzieżowy



Bar



Żywność i napoje



Sklep z bronią



Harry



Giuseppe



Złomowisko



Biuro Dereka

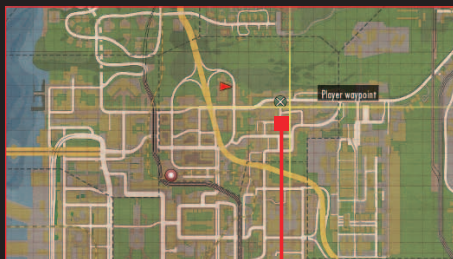
STEROWANIE MAPĄ

- Y** Wycentruj mapę na pozycji Vito.
- A** Ustaw punkt orientacyjny.
- L** Przesunięcie mapy.
- R** Zbliżenie mapy.
- X** Ukryj legendę.

USTAWIANIE PUNKTÓW ORIENTACYJNYCH

Użyj punktów orientacyjnych, by zaznaczyć miejsca, które chcesz później łatwo znaleźć.

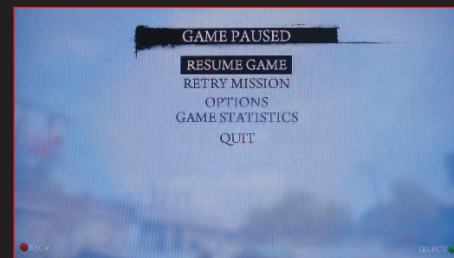
- ▶ Naciśnij **Y**, aby wycentrować znacznik Vito (czerwoną strzałkę) na mapie. Wycentrowuje to też na pozycji Vito żółty celownik.
- ▶ Użyj **L**, aby ustawić celownik w miejscu, w którym chcesz dodać punkt orientacyjny i naciśnij **A**, aby to zrobić.
- ▶ Punkt orientacyjny będzie też widoczny na radarze.



WAYPOINT

MENU PAUZY

Naciśnij **START**, aby zatrzymać grę. Użyj **L** lub **R**, aby podświetlić opcję menu pauzy, a następnie naciśnij **A**, aby wyświetlić podmenu.



OPCJE MENU PAUZY

Powrót do gry

Powrót do gry.

Powtórz misję

Rozegraj misję ponownie od ostatniego punktu kontrolnego.

Opcje

Sterowanie

- Czułość Ustawia małą, średnią, dużą lub bardzo dużą czułość kontrolera.
- Oś Y Ustawia normalne lub odwrócone działanie **R** / **R**.
- Oś X Ustawia normalne lub odwrócone działanie **R** / **R**.
- Wspomaganie celowania Włącza i wyłącza opcję.
- Wibracje Włącza / wyłącza wibracje kontrolera.

Naciśnij **LB** / **RB**, by przełączać się między sterowaniem w trybie chodzenia i prowadzenia samochodu. Naciśnij **X**, aby przełączyć się między zestawem 1, a zestawem 2.

Statystyka gry

Sprawdź statystyki gry zmieniające się w miarę, jak Vito coraz głębiej wnika w świat zbrodni.

Opuść grę

Powrót go menu głównego.


MATERIAŁY DODATKOWE

Po odnalezieniu w grze przedmiotów do zebrania, grafik, samochodów i innych niespodzianek, możesz przeglądać je w tym menu.



MENU MATERIAŁÓW DODATKOWYCH

Autopedia

Obejrzyj eleganckie zdjęcia samochodów, którymi jeździsz po Empire Bay. Legenda wyświetli ci dane techniczne każdego pojazdu. Przechyli , aby zmienić wyświetlany samochód.

Każde auto i ciężarówka zachowuje się inaczej, w zależności od swojego typu, mocy silnika i charakterystyki jazdy.



Kolekcje

Króliczki Znajdź podczas swoich przygód klasyczne wydania Playboya i poczytaj artykuły.

Listy gorące Obejrzyj zakazane facjaty cwaniaków odpowiedzialnych za wypuszczenie Mafii II na ulicę.



Grafiki

Obrazy Obejrzyj poruszające grafiki inspirowane wydarzeniami z kolejnych rozdziałów gry.

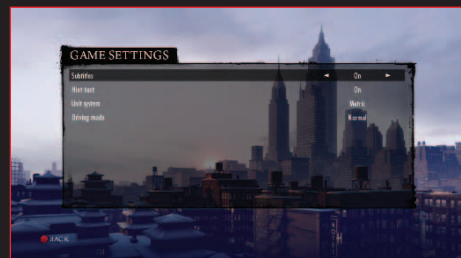
Plakaty Zbieraj grafiki inspirowane postaciami i wydarzeniami z gry.

Plakaty Pin-up Zbieraj wysmakowane pin-upy z pięknymi kobietami i oglądaj je w tym menu. Plakaty z dziewczętami można odblokować, wykonując misje na wysokim poziomie trudności.



Statystyka gry

Sprawdź statystyki gry zmieniające się w miarę, jak Vito coraz głębiej wnika w świat zbrodni.



Twórcy

Zapoznaj się z listą niesławnych, którzy przyłożyli rękę do powstania Mafii II.

2K CZECH

Prezes	Stéphane Dupas
Starszy producent	Lukáš Kuře
Dyrektor artystyczny	Roman Hladík
Kierownicy działu artystycznego	Tomáš Roller • Jana Kaššová • Simona Ely
Kierownicy grafików wnętrz	Petr Motejzík • Daniel Sklár • Petr Záveský
Kierownicy grafików miast	Tomáš Moučka
Kierownicy grafików pojazdów	Milan Šaffek
Kierownicy grafików postaci	Ivan Rylka
Graficy techniczni	Jan Marvánek • Daniel Sklár • David Šemík
Graficy koncepcyjni	Mikuláš Podprocký
Graficy miast	Petr Král • Vít Selinger • Jan Šnajdrhons • Pavel Tretera • Michal Zouhar • Jan Marvánek
Graficy wnętrz	Jiří Bičík • Michal Lopašovský • David Motalík • Marek Suchovský • Filip Nový
Graficy pojazdów	Martin Kozák
Graficy postaci	David Frolek • Dávid Jankes • Mikuláš Podprocký • Monika Lekovská
Graficy od efektów specjalnych	Jan Marvánek • Filip Nový • Roman Zawada
Kierownicy projektantów technicznych	Miloš Jeřábek • Martin Pítr
Projektanci techniczni	Vojtěch Jatel • David Los
Kierownik animacji	Tomáš Hřebíček
Kierownik rozwoju animacji	Martin Zavřel
Redaktorzy filmów	Martin Dvořák • Jiří Alán • Petr Adamec
Animacja filmów	Tomáš Sedlák • Michal Opitz • Pavel Hruboš
Kierownik animacji rozgrywki	Michal Mach
Kierownik animacji skryptowej	Radim Pech
Animacja skryptowa	Petr Janeček • Pavel Očovaj • Martin Pospíšil
Kierownik dźwięku	Tomáš Šlápota
Inżynierowie dźwięku	Petr Klimunda • Marek Horváth
Kompozytor muzyki	Matúš Široký
Kierownik motion capture	František Harčár Sr.
Animacja motion capture	Petr Kopecký • Daniel Ulrich • Jakub Mach • Viktor Kostik • Ondřej Marada

Dyrektor techniczny	Laurent Gorga
Główny programista gry	Michal Janáček
Kierownik rozwoju gry	Lukáš Berka
Programiści gry	Petr Soviš • Jan Bulín • Martin Hron • Tomáš Chabada • Marek Kováč
Główny programista miasta	Martin Brandstätter
Kierownik rozwoju miasta	Michal Rašovský
Programiści miasta	Karel Hála • Jiří Holba • Václav Král • Jan Kratochvíl • Xavier Lemaire • Petr Minařík • Mojmír Svoboda
Główny programista	Dan Doležel
Kierownicy rozwoju technologii	Daniel Knebl • Michal Rybka
Programiści silnika	Michal Janáček • Petr Smílek • Tomáš Blaho • Martin Sobek • Ondřej Štorek • Erik Veselý • Vladimír Semotán • Jan Bulín • Jiří Vrabel
Programiści scenek filmowych	Lubomír Dekan • Petr Slivoň
Programista fizyki	Aleš Borovička
Główny programista narzędzi	Radek Ševčík
Programiści	Jozef Král • Luboš Kresta • Jaroslav Gratz • Petr Minařík • Jiří Štempin • Boris Zápotocký
Programiści interfejsu graficznego	Petr Man • Michal Bartoň
Programiści systemowi	Daniel Čapek • Michal Linhart • Pavel Dlouhý
Programista debugujący	Jan Zelený
Główny zarządca danymi	David Šemík
Zarządcy danymi	Pavel Procházka • Michal Ševeček • Jaroslav Turna • Roman Zawada
Kierownik ekipy pomocniczej	Emmanuel Beau
Dodatkowi programiści	Nicolas Brault • Filip Dušek • Julien Friedlander • Jana Žďárská
Autor fabuły	Daniel Vávra
Starszy producent rozgrywki	Jarek Kolář
Starszy producent rozgrywki	Jarek Kolář
Główny projektant poziomów	Lubomír Dykast
Producent rozgrywki	Petr Mikša
Kierownik rozwoju projektu	Josef Buček
Projektanci gry	Pavel Brzák • Josef Vašek • Jiří Matouš • Jiří Řezáč • Daniel Vávra
Skryptyerzy poziomów	Pavel Brzák • Adam Čunderlík • Radek Havlíček • Jiří Matouš • Vít Matuška • Ondřej Melkus • Jaroslav Osička • Roman Pítr • Jiří Řezáč • Ondřej Vévoda • Radim Vítek

Projektanci miasta	Tomáš Grünwald • Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Josef Vašek
Dodatkowe skryptowanie poziomów	Pavel Černohous • Miloš Jeřábek
Autorzy dialogów	Pavel Černohous • Matouš Ježek
Projektanci walki wręcz	Michal Mach • Pavel Černohous
Projektant SI i uzbrojenia	Lukáš Berka
Dodatkowe projekty w grze	Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Alex Cox

KONTROLA JAKOŚCI 2K CZECH

Kierownik kontroli jakości	Ian Moore
Asystent kierownika k. jakości	Sebastian Belton
Ekipa kontroli jakości	Bořivoj Klíma • Jindřich Holub • Jan Chalupa • Lenka Čelková • Martin Křivánek • Michal Todorov • Michal Kuimdzidis • Ondřej Chrápavý • Ondřej Papež • Roman Neuwirth • Vlastimil Görner
Dodatkowa kontrola jakości	Filip Čort • Filip Rybář • Jiří Špác • Zbyněk Bašník • Zdeněk Hodulák
Tłumacz	Vít Hybl

POZAPRODUKCYJNE DZIAŁY 2K CZECH

Kierownik finansów i zasobów ludzkich	Alena Filová
Zasoby ludzkie	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Silvie Bočková • Hana Malá • Jana Šufajzlová
Osobisty asystent prezesa 2K Czech	Tereza Sýkorová
Dział IT	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal
Dział biurowy	Tomáš Hocek • Jaroslava Krupková • Jitka Šenkýřová • Lenka Němcová • Lubomír Jančík • Petr Kislinger • Lucie Hřebíčková
Dział księgowości	Jana Romanová • Martina Komosná
Specjalne podziękowania	Petr Vochozka
Nadzorca 2K MoCap	David Washburn
Koordynator 2K MoCap	Steve Park
Specjaliści 2K MoCap	Jose Gutierrez • Gil Espanto • Anthony Tominia • Kirill Mikhaylov
Aktorzy 2K MoCap	Adam Callan • Andy Allo • Greg Land • Kamasu Livingston • Martin David • Matt Jackson • Raul Bustamante • Reed Daniels • Steve Park • Valerie Weak

Aktorzy MoCap

JAN JACKULIAK	Radim Brychta
ALAN NOVOTNÝ	Radim Koráb
ALEŠ BLAŽEJ	Roman Gemrot
DALIBOR ČADEK	Tereza Harčárová
EVA MAREŠOVÁ	Tereza Martínková
FRANTIŠEK HARČÁR Jr.	Václav Dvořák
JAKUB KADLEC	Veronika Gidová
JAN JAKUBEC	Vojtěch Blahuta
JAN SEDLÁČEK	Zdeněk Vykoukal
JANA NOVÁKOVÁ	Jarmila Matoušková
LEA ŠMAHELOVÁ	Karel Král
LENKA JANÍKOVÁ	Jitka Harčárová
MARTA PROKOPOVÁ	Michal Matěj

Pomoc zewnętrzna	Adam Kuruc • Ivan Kratochvíl • Michal Vala • Ján Adamus • Ján Germala • Yann Le Tensorer • NightSight • Thomas Minet • Daniel Kamas
Podziękowania	Antonín Hildebrand • Company ABA Élelmiszeripari és kereskedelmi RT • František Resl • Gabriela Jakabová • Christian Konieczka • Ivo Novák • Jan Pinter • János Plaszkó • Jiří Koten • Jiří Světlinský • Jiří Šejvl • Lenka Kachlíková • Lubor Černý • Lukáš Cerman • Martin Koutný • Martin Kůla • Martin Plachý • Michaela Hercogová • Milan Malich • Pavel Andrášší • Pavel Čížek • Pavel Koten • Petr Kapitán • Petr Novák • Petr Olšanský • Radim Doleček • Róbert Winkler • Tomáš Jelínek • Tomáš Palát • Václav Samec

NAJGORĘCEJ DZIĘKUJEMY NASZYM RODZINOM, A ZWŁĄSZCZA ŻONOM (DZIEWCZYNOM).

Wielkie podziękowania dla testerów focusowych z Brna za ich cenne opinie i sugestie.

Dzieciaki urodzone w czasie powstawania gry	Amélie Kotenová • Andrej Sedlák • Barbora Bulínová • Dan a Petra Kislingerovi • David a Viktor Šemíkovi • Dominik Lekovski • Jakub Fiala • Karolína Křivánková • Klára Blahová • Klára Osíčková • Klára Světlinská • Kryštof, Šimon a Vít Kneblvi • Oldřich Borovička • Ondřej Smílek • Martin Král • Matěj Hřebíček • Nataniel a Izabela Mikšovi • Tadeáš Jaromír Dvořák • Tobiáš a Magdalena Klimundovi • Vojtěch Šlápota • Zuzana Brzákova
---	---

...pamięci Vladimíra Nečasa

2K PUBLISHING

Prezes	Christoph Hartmann
Dyrektor ds. operacyjnych	David Ismailer
Wiceprezes ds. produktów	Greg Gobbi
Dyrektor ds. rozwoju produktów	John Chowanec
Dyrektor operacyjny ds. rozwoju produktów	Kate Kellogg
Dyrektor kreatywny produkcji	Jack Scalici
Starszy producent	Denby Grace
Producent	Alex Cox
Asystent producenta	Garrett Bittner
Analitycy gier:	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Asystenci produkcji:	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dutra
Starszy wiceprezes ds. marketingu	Sarah Anderson
Wiceprezes ds. marketingu	Matt Gorman
Wiceprezes ds. marketingu międzynarodowego	Matthias Wehner
Dyrektor ds. marketingu	Tom Bass
Starszy kierownik produkcji	Kelly Miller
Dyrektor ds. public relations na świat	Markus Wilding
Starszy kierownik ds. public relations	Charlie Sinhaseni
Kierownik ds. public relations	Jennie Sue
Asystent ds. międzynarodowego public relations i marketingu	Erica Denning
Globalne zarządzanie wydarzeniami	Karl Unterholzner
Kierownik artystyczny, marketing	Lesley Zinn
Dyrektor sieciowy	Gabe Abarcar
Projektant stron internetowych	Seth Jones
Kierownik ds. społeczności	Elizabeth Tobey
Dyrektor produkcji marketingowej	Jackie Truong
Asystent ds. produkcji marketingowej	Ham Nguyen
Kierownik produkcji video	J. Mateo Baker
Redaktor video	Kenny Crosbie

Młodszy redaktor video	Michael Howard
Specjalista od Game Capture	Doug Tyler
Kierownik ds. technologii	Jacob Hawley
Wiceprezes ds. rozwoju biznesowego	Kris Severson
Wiceprezes ds. sprzedaży i licencji	Steve Glickstein
Dyrektor ds. sprzedaży strategicznej i licencji	Paul Crockett
Wiceprezes ds. doradztwa prawnego	Peter Welch
Dyrektor operacyjny	Dorian Rehfield
Dyrektor ds. analizy i planowania	Phil Shpilberg
Specjalista ds. licencji/operacji	Xenia Mul
Starszy kierownik ds. marketingowych badań rynków zbytu	Ilana Budanitsky
Dyrektor ds. In-Game Media, promocji i partnerstwa	Shelby Cox
Drugi manager ds. marketingu partnerskiego	Dawn Burnell

2K KONTROLA JAKOŚCI

Wiceprezes ds. kontroli jakości	Alex Plachowski
Kierownik testowy kontroli jakości (projekty)	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Kierownik ds. zgodności	Alexis Ladd
Główny tester	Stephen "Yoshi" Florida
Główni testerzy (zespół wsparcia):	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Nadzór nad kontrolą jakości:	Mike Gilmore • Steve Manners
Starsi testerzy:	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Zespół kontroli jakości:	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoonsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Klainman • Jeremy Thompson • Davis Krieghoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom • Lauriston Bristol III • Steven Bogolub • Brandon Williams • Brandon Reed • Jerico Vildoza • Anna Kholyavenko • Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta • Jessica Wolff • Evan Sarver • Imad Haddad

Zespół kontroli jakości (cd.):

James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Cotera • Chen Kai •
Liang Jian Jie • Xiao Liang • Cao Feng •
Guo De Min • Huang Shen • Song Xiao Ling •
Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji • Zhu Xiao Ming •
Jorge Hernandez

2K INTERNATIONAL

Dyrektor zarządzający Neil Ralley
Kierownik ds. marketing międzynarodowego Lia Tsele
Kierownik ds. projektów międzynarodowych vonne Dawson
Kierownik międzynarodowego PR Emily Britt
Dyrektor międzynarodowego PR Matt Roche
Dyrektor ds. licencjonowania Claire Roberts
Kierownik ds. zawartości sieciowej Martin Moore

Asystent ds. międzynarodowego PR i marketingu Tom East

Zespół projektantów: James Crocker • Tom Baker

Zespół 2K ds. terytorialnego PR i marketingu: Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler •
Barbara Ruocco • Ben Seccombe • David Halse •
Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng •
Gwendoline Oliviero • Jan Sturm •
Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt •
Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner •
Snezana Stojanovska • Stefan Eder

2K INTERNATIONAL – ROZWÓJ PRODUKCJI

Zastępca producenta - międzynarodowy Iain Willows
Kierownicy lokalizacji: Claire Deiler (Loc-3) • Jean-Sebastien Ferey
Zastępca kierownika lokalizacji Arsenio Formoso
Zewnętrzne zespoły lokalizacyjne: Around The Word • Coda Entertainment •
Synthesis International Srl • Synthesis Iberia

Narzędzia lokalizacyjne i wsparcie - XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL – KONTROLA JAKOŚCI

Kierownik QA Ghulam Khan
Nadzór nad QA Sebastian Frank
Inżynier masteringu Wayne Boyce
Główny technik QA Oscar Pereira
Technicy QA: Andrew Webster • Kristian Guyte

Technicy ds. lokalizacji QA:

Alba Loureiro • Andreas Strothmann •
Antonio Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal •
Jose Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Rolland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

OPERACJE MIĘDZYNARODOWE TAKE-TWO

Zespół: Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay •
Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis •
Robert Willis • Denisa Polcerova

Konsultanci techniczni: Brian Keron (Digital Extremes) •
Yann LeTensorer • Massive Bear

WYSTĘPUJĄ:

(w kolejności pojawiania się)

Vito Scaletta RICK PASQUALONE
Joe Barbaro BOBBY COSTANZO
Krawężnik RAY IANNICELLI
Kapral ROGER ROSE
Williams DALE INGRAM
Mama JOAN COPELAND
Francesca JEANNIE ELIAS
Windykator BRIAN BLOOM
Sprzątaczką CAROL ANN SUSI
Giuseppe RICK PASQUALONE
Mike Bruski JOHN MARIANO
Derek Pappalardo BOBBY COSTANZO
Steve MARK MINTZ
Henry Tomasino SONNY MARINELLI
Maria Agnello CAROL ANN SUSI
Strażnik U.R.C 1 TOM VIRTUE
Strażnik U.R.C 2 JOHN MARIANO
Brian O'Neill LIAM O'BRIEN
Luca Gurino ANDRE SOGLIUZZO
Alberto Clemente NOLAN NORTH
Harry JOE SABATINO
Ślonina JOHN CAPODICE
El Greco JOHN MARIANO
Detektyw MALACHY CLEARY
Sędzia BOB HASTINGS
Strażnik więzienny 1 BILL LOBLEY
Strażnik więzienny 2 LENNY CITRANO
Kpt. Terrence Stone JASON ZUMWALT
Wściekły więzień DONALD GIBB
Leo Galante FRANK ASHMORE
Pépé JOHN CYGAN

Występują: (cd.)

Gwałciiciel. STEVE BLUM
 Eddie Scarpa. JOE HANNA
 Eric Riley. BRIAN BLOOM
 Marty. JASON SPISAK
 Bones. BRIAN BLOOM
 Carlo Falcone. ANDRE SOGLIUZZO
 Harvey Liczykrupa. JERRY SROKA
 Tony Twardziel. PHIL IDRISI
 Frank Vinci. LARRY KENNEY
 Leon. JOEY CAMEN
 Mickey Desmond. JOE BARRETT
 Bruno. MICHAEL INGRAM
 Pan Wong. JAMES SIE
 Tommy Angelo. MICHAEL SORVINO
 Stry doker. KERIN McCUE
 Młody doker. LENNY CITRANO
 Gangsterzy:. CHRIS JAI ALEX • BRIAN BLOOM •
 JOEY CAMEN • BRANDON ELLISON •
 ANDRE GORDON • RAY IANNICELLI •
 KEVIN KEARNS • NOLAN NORTH •
 PAUL PARDUCCI • RICK PASQUALONE •
 ALLAN STEELE • VICTOR YERRID
 Cywile:. CURTIS ARMSTRONG • TROY BAKER •
 SUSANNE BLAKESLEE • JOEY CAMEN •
 JOE CAPPELLETTI • TOM CIAPPA •
 MALACHY CLEARY • JIM CUMMINGS •
 ANNA GRAVES • KRISTINA HADDAD •
 KERIN McCUE • ERIS MIGLIORINI • JOE NIPOTE •
 NOLAN NORTH • JEN SUNG OUTERBRIDGE • DAVID
 ANTHONY PIZZUTO • CHRISTINA PUCELLI • DEE
 DEE RESCHER • JONATHAN ROUMIE •
 TITUS WELLIVER • JASON ZUMWALT
 Gliniarze:. JAMES ELIOTT • MICHAEL S. KING
 DJ-e:. DAVE FENNOY • LARRY KENNEY • BILL LOBELY •
 JIM THORNTON
 Inne głosy:. KIRK BALTZ • VINCENT CORAZZA •
 KEVIN CHAPMAN • JON CURRY •
 KEITH FERGUSON • CRISPIN FREEMAN •
 MILTON JAMES • PHIL LAROCCA •
 ESTEBAN WILCOX MARTINEZ •
 TIMOTHY V. MURPHY • NICOLAS ROYE •
 DWIGHT SCHULTZ • CEDRIC YARBROUGH

SCENARZYŚCI / TŁUMACZE

Główny scenarzysta	Jack Scalici
Dodatkowe teksty:	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Bailie
Tłumacze	Jirina Kyas (Czech) • Antonio Truglio (Italian)

FILMHARMONIC ORCHESTRA PRAGUE

Dyrygent i nadzór nad orkiestrą	Andy Brick
Producent muzyki symfonicznej	Petr Pycha
Redaktor muzyki symfonicznej	Reed Robins
Inżynier dźwięku orkiestry	Jan Kotzman
Technik studia symfonicznego	Cenda Kotzman
Casting	Jack Scalici • Lydia Jenner
Główni redaktorzy dialogów, POP Sound:	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Redaktorzy dialogów, POP Sound:	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Nagrania oryginalnych dialogów, POP Sound:	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Produkcja, POP Sound:	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Produkcja reklam radiowych, POP Sound:	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Główny redaktor dialogów, Fox Sound	Keith Fox
Nadzór muzyczny:	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
Wytwórnice:	www.mafia2game.com/musiclabels/
Wydawcy:	www.mafia2game.com/musicpublishers/

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Specjalne podziękowania dla:	Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Jonathan Washburn • Ashley Young • 2K IS Team • Jordan Katz • David Gershik • Take-Two Sales Team • Take-Two Channel Marketing Team • Seth Krauss • Take-Two Legal Team • Cindi Buckwalter •
------------------------------	---

Specjalne podziękowania (cd.):

Alan Lewis • Sajjad Majid • Meg Maisie •
Siobhan Boes • Access Communications • gNet •
KD&E • Big Solutions Group • Darkside Game
Studio • Plastic Wax • Rokkan • Concept Arts •
Gwendoline Oliviero • Donson Liu • Keith Liu •
Laura Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink
& Image • Playboy

Wykorzystuje Bink Video Technology. Copyright ©1997-2009 by RAD Game Tools, Inc.
Oprogramowanie animacji twarzy ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. oraz licencjodawcy.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystuje FMOD Ex Sound System, własność Firelight
Technologies. Ten produkt wykorzystuje Autodesk® Kynapse®, własność Autodesk, Inc. ©2009,
Autodesk, Inc. Autodesk oraz "Autodesk® Kynapse®" to zarejestrowane znaki handlowe bądź
znaki handlowe należące do Autodesk, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Fragmenty poniższego
programu ©2002-2008 NVIDIA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. ©2010 Playboy.
PLAYBOY, Rabbit Head Design oraz PLAYMATE to znaki, należące do Playboy'a, z których licencji
korzysta 2K Games.

NVIDIA

Wsparcie deweloperskie:

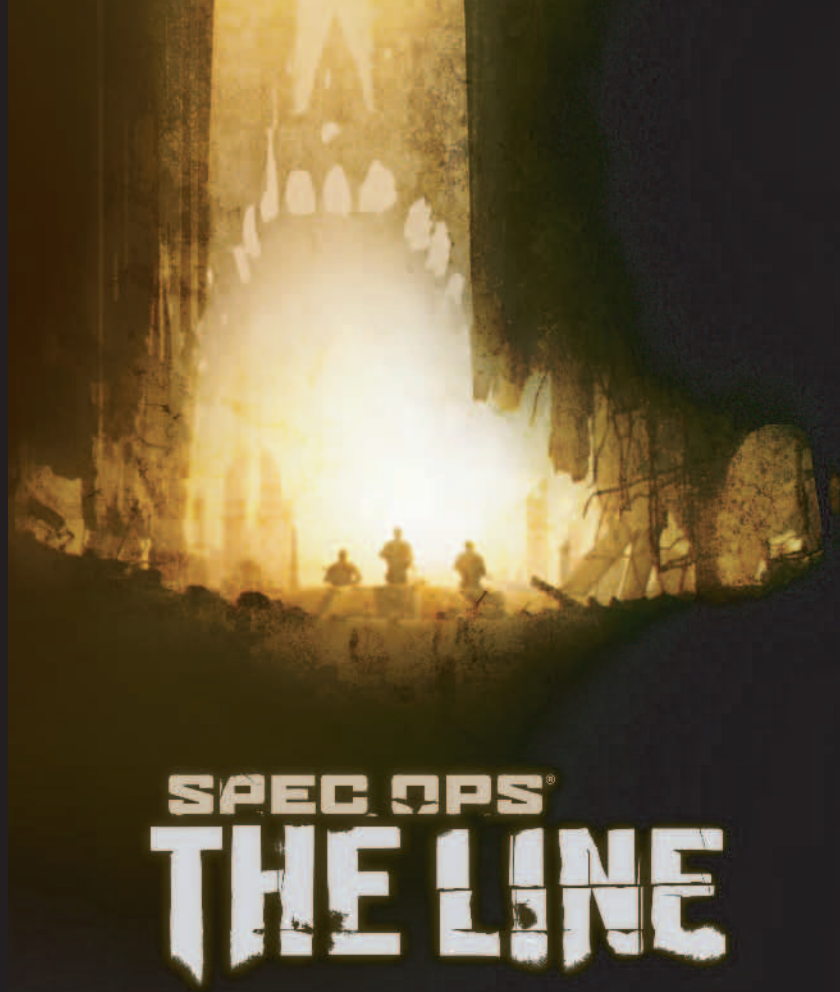
Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
Dane Johnston • Alexander Kharlamov • Konstantin
Kolchin • Hermes Lanker •
Monier Maher • Christopher Maughan •
Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
Andrey Shulzhenko • Kyle Weeks • Aron Zoellner •
Clay Causin • Joe Grover

Wsparcie biznesowe:

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

Kompletne informacje o ścieżce dźwiękowej pod adresem:

www.mafia2game.com/musiccredits



JU WKRÓTCE | www.specopstheline.com



© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. i spółki zależne. Wszystkie prawa zastrzeżone. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS oraz SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software i ich logotypy są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.